LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - MARZO 2009

38

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 750 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

Resident Evil 5

SIETE PRONTI A IMMERGERVI NEL TERRORE?

CLICCA QUI



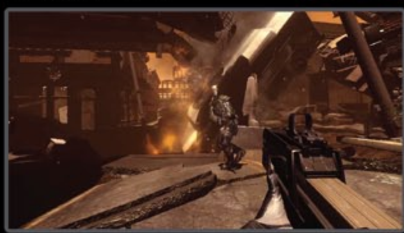
IN QUESTO NUMERO



HALO WARS



F. E. A. R 2



STREET FIGHTER IV



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich

ONLINE STAFF:
Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)




#EDITORIALE

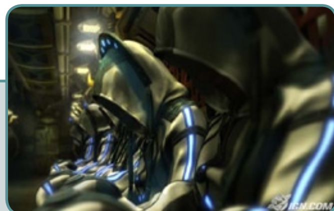
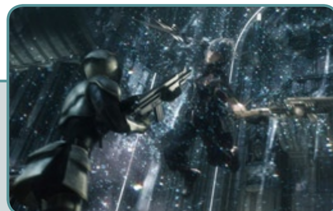


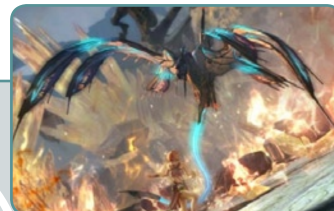
GAME cambia forma e diventa 3.0, per usare un'espressione che ultimamente è molto diffusa sul web. Abbiamo rinnovato la grafica, aumentato le pagine e introdotto una maggiore interazione per approfondire ogni articolo (con link diretti alle fonti originali e integrali): da ora è possibile commentare i testi e proporre i propri articoli in maniera semplice e diretta. E dal prossimo mese troverete ulteriori novità: nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS



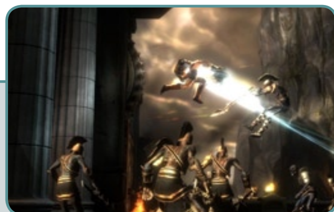
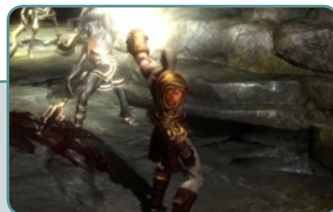
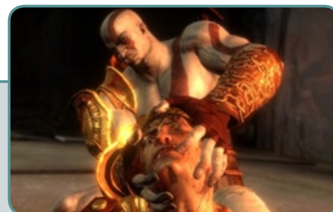


LA CASA DI FINAL FANTASY PUNTA TUTTO SUI NUOVI CAPITOLI DI TOMB RAIDER E HITMAN

SQUARE-ENIX ACQUISTA EIDOS

Continua la politica di accorpamento tra le software house giapponesi. Dopo **Takara - Tomy**, **Sammy - SEGA** e **Namco Bandai**, questa volta è la casa di **Final Fantasy** a puntare su nuove fusioni commerciali. **Square-Enix**, colosso nato in passato proprio dalla sinergia delle due popolari aziende, questa volta tenta l'acquisizione di **Eidos Interactive**, casa di **Tomb Raider** e **Hitman**. La società ha infatti acquistato un ulteriore 11% del pacchetto azionario di **Eidos**, accumulando di fatto un 32% dell'intero capitale. Che sia un primo passo per aprire le porte a nuovi brand commerciali?

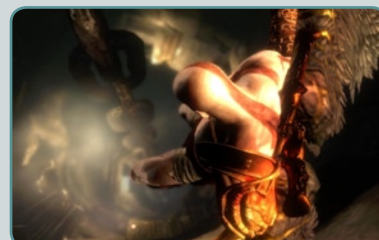



SECONDO GLI ANALISTI IL TITOLO SONY ATTIRA ANCHE CHI NON POSSIEDE LA CONSOLE

GOD OF WAR SALVERA' LA PS3 ?

Destano stupore le affermazioni che si diffondono in rete in queste ore: molti analisti di mercato sono concordi nell'affermare che ben un terzo dei potenziali acquirenti di **God of War III** non possiede ancora la console ammiraglia di casa **Sony**. Contestualizzato, e ovviamente legato ad un *price cut* apparentemente imminente, questo dato afferma che il terzo ed ultimo capitolo della saga di **Kratos** (in fase di sviluppo presso gli studi di Santa Monica) potrebbe "vendere" letteralmente milioni di console. La potente console dotata di Blu-Ray potrebbe quindi conquistare un'ulteriore fetta di mercato, dopo il successo di **Killzone 2**.



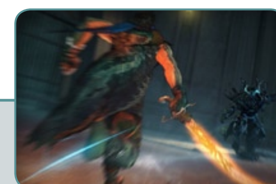
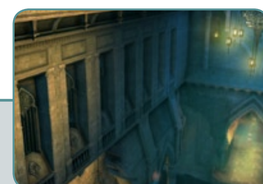
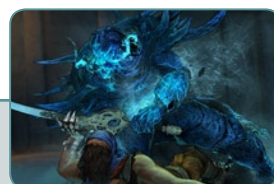




ARRIVA LA SOLUZIONE COMPLETA DEL TITOLO MICROSOFT

UNA GUIDA PER HALO WARS!

Capita spesso di trovarsi davanti ad ostacoli insormontabili, che ci costringono a mutare l'approccio che avremmo normalmente in un videogioco. **Halo Wars**, sviluppato da **Ensemble Studios**, non è certamente semplice e richiede una certa pratica: motivo in più per accaparrarsi la guida ufficiale strategica di **Halo Wars**, edita da **Multiplayer Edizioni**, che permette una comprensione a 360 gradi dell'universo del gioco **Microsoft**.

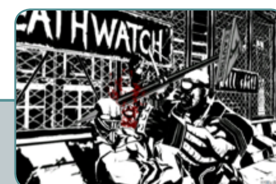




DISPONIBILE ONLINE L'ESPANSIONE PER PRINCE OF PERSIA

UN EPILOGO PER IL PRINCIPE...

Ubisoft ha ufficialmente rilasciato il contenuto scaricabile **Prince of Persia Epilogue**, disponibile su **Xbox Live** (per 800 Microsoft Points) e sul **PlayStation Network** (per 9.99 Euro), ed aggiunge circa tre ore di gioco al videogame, introducendo una nuova location, un nuovo potere per Elika ed un maggiore livello di difficoltà. Una bella notizia, per tutti coloro che hanno già completato l'interessante avventura proposta dall'apprezzata software house francese.








IL TITOLO PLATINUM GAMES SARA' A BASSA RISOLUZIONE

NIENTE 480P PER MADWORLD

MadWorld, l'atteso titolo per Nintendo Wii e in fase di sviluppo presso gli studi di Platinum Games, non supporterà in alcun modo i **480p** delle televisioni **HD**, tra le più diffuse anche tra i possessori della console della **Grande N**. Una scelta che penalizzerà in maniera evidente la resa grafica del prodotto sulle **TV LCD** di ultima e penultima generazione: un peccato, per un titolo che ha già riscosso un favorevole riscontro dalla critica internazionale.

FLASH NEWS



ANNUNCIATO MARS

Un RPG ambientato sul pianeta Marte: è questo l'annuncio fatto da **Studio Spiders**, che sta sviluppando questo titolo per **PC** e **PS3**.



YAKUZA 3... CENTO MILA!

Il Giappone ha accolto a braccia aperte il nuovo Yakuza 3, che in un solo week-end ha venduto 300.000 copie! Complimenti!



PERSONA 4 IN EUROPA!

Ottima notizia per i fan della serie Shin Megami Tensei: Persona 4 arriverà entro la prossima primavera sotto l'ala di **Square Enix**.



LOST PLANET RITORNA!

E' arrivato l'annuncio ufficiale di Lost Planet 2, che approderà su **Xbox 360** e, successivamente, su **PS3**. Iniziate a coprirvi pesante...

PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: 1C / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - ? / DATA DI USCITA: 2009



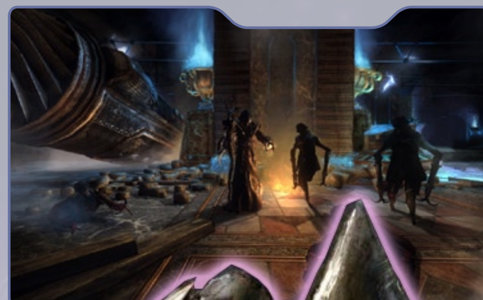
NECROVISION



ANTEPRIMA completa

A cura di: Lorenzo 'Lorenz' Muro

Un nuovo Fps si affaccia sul panorama dei videogames per pc: riuscirà The Farm 51, tra demoni e vampiri, a scalare le vette e a scalzare mostri sacri del calibro di **Crysis**? **Necrovision** vi catapulterà nel corpo dell'americano **Simon Bukner**, un soldato nell'esercito inglese. Sotto la bandiera di Sua Maestà, combatterete negli anni della Prima Guerra Mondiale, il tutto in prima persona. Purtroppo per voi, non saranno esseri umani i vostri rivali, bensì demoni, vampiri, zombie e infine anche qualche soldato nemico. **Necrovision** sembra avere le carte in regola per diventare un degno successore di titoli come **Painkiller**, grazie all'atmosfera, lo stile e l'ambientazione che possiede. Staremo a vedere se si rivelerà un ottimo titolo o se rimarrà un passatempo qualsiasi senza infamia ne lode...









NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: 2009









HALO 3: ODST

ANTEPRIMA completa

A cura di: Gianluca 'Gianlbon' Bonaccorso

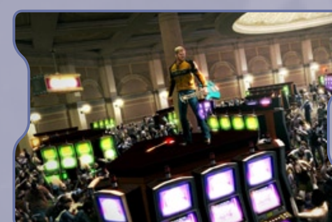
La notizia di un nuovo Halo si respirava già al tempo dell'E3 2008. Per la precisione, questo nuovo viaggio nell'universo di Halo non rappresenta un vero e proprio seguito, ma narra i fatti accaduti sulla Terra dopo la partenza di **Master Chief**. Nei panni dell'**ODST** dovremo restare vivi in una città martoriata dalla presenza dei covenant, nella speranza di poterci riunire agli altri commilitoni della nostra squadra. Dovremo cercare indizi utili, controllando i differenti membri dell'unità **ODST**. Agiremo nell'ombra, con un approccio prettamente stealth, evitando il più possibile gli scontri a fuoco. In contrapposizione, durante i vari flashback, il gioco ci metterà di fronte a all'azione tipica della serie, costituita da rumorose sparatorie... Non ci resta che augurare ai ragazzi della **Bungie**... buon lavoro!





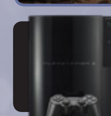
PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 2009











DEAD RISING 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Ivan 'IvanSSDTJ' Girina

A quasi tre anni di distanza dall'uscita del primo episodio, è stato annunciato Dead Rising 2. Cinque scatti in-game ritraggono un nuovo protagonista che affronta i propri avversari a sangue freddo. Gli screenshot mostrano un uomo vestito da motociclista all'interno di un lussuoso casinò. Uno scatto in particolare ritrae l'uomo è alla guida di una moto con la quale si fa largo tra i non-morti. Notizia scottante è quella della pubblicazione del titolo, oltre che per **Xbox 360**, anche per **PC** e **PS3**. **DR2** per ora promette bene: texture più dettagliate, modelli poligonali complessi e un sistema d'illuminazione più adatto al compito, rendono il gioco **Capcom** un prodotto a dir poco appetibile. Occhi aperti per nuove news e nel frattempo... *Chop till you drop!*.





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONI

REVIEWS — SVILUPPO: ACTION FORMS / PUBLISHER: 1C COMPANY / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1

CRYOSTATIS

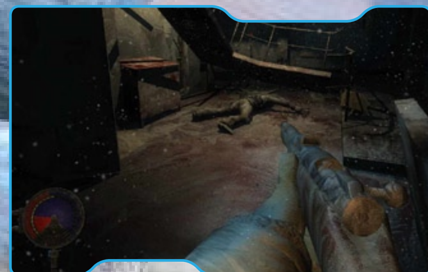
UN VENTO GELIDO SOFFIERA' NEL VOSTRO PC...

RECENSIONE completa — A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Circolo polare artico, Russian North Pole station 'Pole 21', 1968... Alexander Nesterov, meteorologo, é stato mandato qui per investigare sulle ultime ore del **North Wind**, un vecchio rompighiaccio nucleare che é stato intrappolato in una tomba di neve. **Alex** dovrà lottare contro il freddo intenso cercando qualche fonte di calore che é rimasta, mentre cerca di scoprire i misteri della tragedia... A livello di trama, **Cryostasis: The Sleep of Reason** è un buon titolo, con un'ambientazione originale che fonde le atmosfere de **La Cosa**, il perenne senso di claustrofobia di **Condemned: Criminal Origins** e le allucinazione di **F.E.A.R.**... Purtroppo il gameplay trasuda una sensazione di "già visto", con livelli fin troppo lineari. Il titolo è una gioia per gli occhi solo per chi possiede **Vista** e una scheda video **GeForce** compatibile con il sistema **PhysX**, con effetti di freddo prossimi all'assoluto realismo. In caso contrario la resa risulta davvero bassa. Un sospiro di rammarico!











IN ESCLUSIVA PER: PC

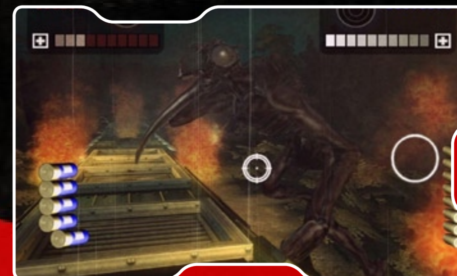
COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voto	Punteggio	Note
Grafica	85	+ Incredibile su Windows Vista... - ... ma sottotono negli altri casi!
Giocabilità	60	- Ripetitiva e poco innovativa! - Troppo facile!
Sonoro	75	+ Atmosfera da brivido... + ... ed effetti nella media!
Longevità	65	- L'avventura non dura molto... - ... e spesso risulta lineare!

GLOBALE 75

SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: HEADSTRONG / PUBLISHER: SEGA / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1 - 2





THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

CHI HA DETTO CHE IL WII E' UNA CONSOLE PER BAMBINI ?

RECENSIONE completa — A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

The House of the Dead nasce come videogames da sala giochi, dove milioni di persone potevano affrontavare orde di mostri sanguinari grazie alla **Light Gun** del **coin-op**. pronti a uccidere chiunque gli si parasse davanti. Il titolo ebbe un grande successo, tanto da essere trasposto più volte anche su console. Con il passare degli anni però, i capitoli sembravano aver perso lo smalto vincente che ha sempre distinto la saga. Saranno dunque riusciti gli sviluppatori nell'intento di resuscitare lo sparatutto su binari più conosciuto nella storia?



Ci troviamo negli anni 70, in una cittadina chiamata **Bayou City**, messa sotto assedio da orribili creature. Per fronteggiarle, la polizia ha ingaggiato due personaggi bizzarri: l'agente speciale **G** e **Isaac Washington**. La loro personalità sarà caratterizzata da un umorismo stile **Pulp Fiction**, nei quali parolacce e scene di ilarità in situazioni tutt'altro che comiche, regneranno sovrane. Tecnicamente il gioco mostra effetti di luce ben studiati e modelli poligonali piuttosto buoni, nonostante sporadici cali di frame rate. Sul versante del gameplay, non riscontreremo difficoltà insormontabili, accorciando di fatto la longevità complessiva. In soccorso arriveranno però diverse modalità alternative e numerosi extra. Consigliato!





IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voto	Punteggio	Note
Grafica	86	+ Nel complesso è buona... - ... ma a volte cala il frame rate!
Giocabilità	81	+ Immediato e divertente... - Giocato senza Wii Zapper perde!
Sonoro	83	+ Doppiaggio esilarante! + Buoni anche gli effetti!
Longevità	80	- Pochi livelli... + ... ma numerosi extra e modalità!

GLOBALE 82

SITO WEB

RESIDENT EVIL 5

SE LA PAURA ARRIVA... DAL GAMEPLAY!



RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**

Resident Evil 5, ultima fatica di Capcom in ordine cronologico, in questi mesi è sempre stato al centro dell'attenzione grazie ad una sapiente campagna pubblicitaria, che ha concesso brandelli di informazioni per far lievitare considerevolmente l'hype. E' venuto il momento, dunque, di iniziare ad affrontare quelle che sono le principali caratteristiche di questo titolo. Senza ombra di dubbio, il vero punto forte di **RE5** risiede nel comparto grafico, dove si nota il grande sforzo di **Capcom**, con una grafica apparentemente da urlo, in grado di competere con le recenti produzioni per **PS3** ed **Xbox 360**, con buone textures e ottime animazioni.





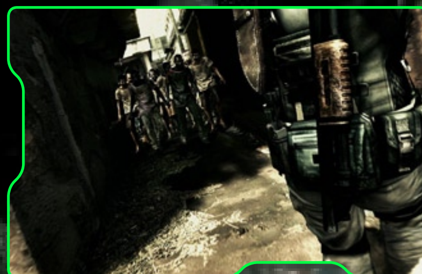
Appunto, apparentemente. Perchè di fatto **Resident Evil 5**, seppur in possesso di notevoli qualità in campo grafico, presenta una serie di gravi difetti, a partire dalla palette di colori scelta, che conferisce al titolo un aspetto serioso ma che risulta alla lunga eccessivamente monocorde e banale. Un po' come i registi che, per realizzare un film dark, abusano di location con scarsa illuminazione.



Come se non bastasse, su **PS3** sono riscontrabili alcune textures meno definite rispetto all'ambiente circostante, differenze ancor più marcate se confrontate con la versione **Xbox 360**, che risulta più definita in alcuni frangenti. Tuttavia anche la versione per la console **Microsoft** presenta un grave difetto: non di rado capita di notare del fastidiosissimo **tearing** (taglio errato di poligoni - NDR) nelle scene più concitate, che spacca letteralmente in due lo schermo per alcuni, tediosissimi, istanti. Scarsa anche l'interazione a livello visivo con i vari oggetti presenti nell'ambiente, che eccetto pochi casi (come i fori di proiettile nei muri), risulta essere quasi del tutto assente.







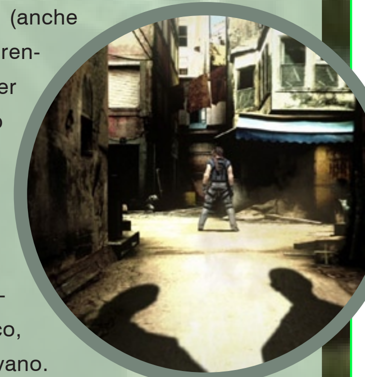


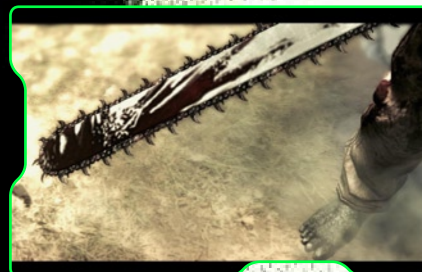
Purtroppo **RE5**, diciamolo subito, non è quanto ci aspettavamo. Riproporre praticamente in toto il gameplay di **Resident Evil 4**, tentando di mescolarlo con sprazzi ed idee ripresi da altri titoli di altri generi si dimostra un tentativo mal riuscito: un pizzico di action game, un pò di **FPS**, una manciata di **TPS**, inseguimenti che ricordano Motorstorm, sono ingredienti che ben difficilmente potrebbero essere mescolati insieme, soprattutto se il prodotto a cui è destinato questo "esperimento" è un classico che conta milioni di fan in tutto il mondo.

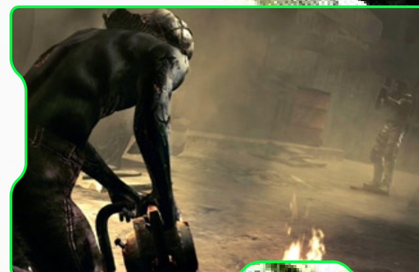


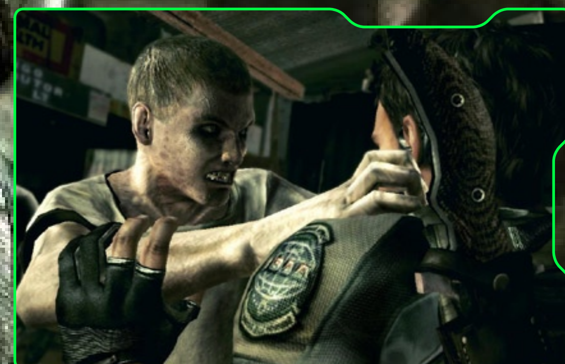


Capcom non ha centrato l'obiettivo. **Resident Evil 5** è un gioco riuscito per metà, ricco di colpi di scena e farcito da una storia veramente interessante (anche se incomprensibile per i neofiti della saga), tuttavia le pecche sono sparse praticamente in ogni settore. Il gameplay è un fastidioso ibrido che non ha nulla a che spartire con il genere **survival** né tanto meno horror, evidenziando lapalissiane indecisioni in seno alla stessa **Capcom** circa la direzione migliore da prendere. E' un buon gioco, ma ben lontano dal valore che tutti si aspettavano.









DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	75	+ Appariscente nel complesso... / - ... ma lacunosa nei dettagli!
Giocabilità	61	- Un ibrido di generi diversi! / - Il punto dolente del gioco!
Sonoro	70	+ La colonna sonora funziona! / + Buoni gli effetti!
Longevità	70	+ La storia intrigherà i fan! / + Vorrete finirlo anche in multi!

GLOBALE **68**

SITO WEB

SEGA MEGA DRIVE
ULTIMATE COLLECTION

UNA CONSOLE SULLA CRESTA DELL'ONDA!


RECENSIONE completa A cura di: **Claudio 'Tor Landeel' Fortuna**





Nostalgia e retro-gaming! I videogiocatori di vecchia data conoscono bene questo connubio... **SEGA**, probabilmente in virtù della crisi che le impedisce di sfornare giochi paragonabili ai capolavori del passato, è una delle aziende più attive da questo punto di vista e già vanta collezioni di giochi del passato.

In questa **Sega Mega Drive Ultimate Collection** troviamo non solo tutti i titoli più conosciuti di **Sonic**, ma anche **Mean Bean's Machine** (un clone di **Puyo Puyo**), i simpatici **Sonic Spinball** e **3D Blast**, **Ristar** e **Dynamite Headdy** di casa **Treasure**. Nonostante l'emulazione dei titoli sia molto buona, a parte qualche anomalia a livello audio su alcuni giochi (chi li conosce a menadito se ne accorgerà...), la selezione di titoli è tutt'altro che Ultimate, vale a dire definitiva. Manca il primo, mitico, **Revenge of Shinobi**, ma anche **Out Run**, **Afterburner**, **Wonderboy** (dov'è finito?)... Il prezzo budget rende la collezione appetibile, ma non definirlo **Ultimate** avrebbe lasciato i fan senza l'impressione di esser presi in giro.






IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

COMMENTA
COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	75	+ I filtri aggiornano la qualità... - ... ma non sempre!
Giocabilità	90	+ 40 giochi divertentissimi! + Sempre semplice e immediata!
Sonoro	85	- A volte è lacunoso! + Ma i brani hanno fatto storia!
Longevità	85	+ Tanti titoli diversi... - ... ma manca la modalità online!

GLOBALE **85**

SITO WEB

HALO WARS

ERA SOLO UN FPS... ADESSO E' UN VERO RTS!


RECENSIONE completa A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**



Halo e il suo mondo spaziale si accosta ad un genere tutt'altro che consono alla sua classica natura da **FPS**, mutando in uno strategico. Eh si avete capito bene ! Se è la prima volta che leggete questa notizia posso capire il vostro stupore... Tuttavia i ragazzi della **Ensemble Studios** hanno dato vita ad **Halo Wars**: vediamo cosa è uscito fuori... Nel gioco potremo scegliere tra le due opzioni principali ovvero la campagna e la schermaglia. La prima seguirà a grandi linee la storia narrata dal titolo originale **Bungie** e ritroveremo l'umanità impegnata a combattere contro i **Covenant**. Le quest, piuttosto banali, potranno variare tra la distruzione dei nemici o la conquista di una determinata zona.

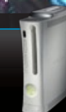






Le ambientazioni sono molto dettagliate e le animazioni fanno il loro dovere. Con meno perizia sembrano essere realizzati i soldati, sempre abbastanza curati, ma non con particolare meticolosità. Il sonoro è notevole: ottimo il doppiaggio ed ottime anche le musiche, tutte provenienti dall'universo creato da **Bungie**. Il multiplayer è ben strutturato e la strategia regna sovrana, ma le modalità di gioco sono soltanto due e si poteva fare qualcosa di più. Ma il gioco non tradisce le aspettative dei fan!




IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

COMMENTA
COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	80	+ Dettagliata nelle ambientazioni! - I soldati sembrano meno curati!
Giocabilità	85	+ Controlli semplici e intuitivi! + Convince pienamente!
Sonoro	90	+ Musiche d'atmosfera... + ... e doppiaggio apprezzabile!
Longevità	75	- Campagna piuttosto povera! + In multi migliora parecchio...

GLOBALE **80**

SITO WEB

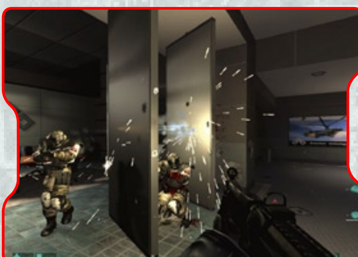
F.E.A.R. 2 - PROJECT ORIGINS

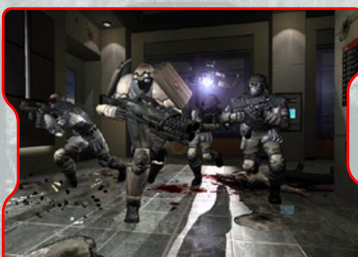
AVETE DESIDERATO IL TERRORE... ORA POTETE SPERIMENTARLO!



A cura di: **Riccardo 'Riky14' Broggiato**

Dopo quattro anni movimentati, finiti con la separazione di Vivendi e Monolith e con la conseguente perdita dei diritti del nome **F.E.A.R**, è arrivato l'atteso **Project Origin**. Per quelli che non conoscono il titolo originale, questa serie ci mette nei panni di un soldato senza nome, membro di un reparto che si occupa di fenomeni paranormali chiamato a risolvere la rivolta all'**Armacham Technology Corporation**, una società che sviluppa materiale bellico per gli americani. **F.E.A.R. 2: Project Origin** non sarà un vero e proprio sequel perchè la storia inizia mentre il soldato del primo episodio è ancora impegnato a far saltare la città.

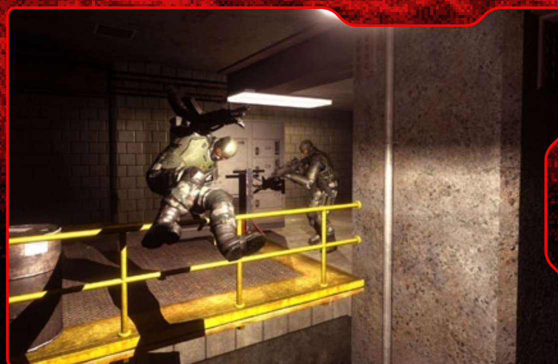






Il protagonista, **Michael Becket**, inizialmente non avrà poteri paranormali ma, dopo essere coinvolto nella violenta esplosione, acquisirà e comincerà ad avere contatti psichici con **Alma** (la ragazzina dai capelli neri simil **Samara** di **The Ring**). Se il primo **F.E.A.R.** offriva delle ambientazioni ripetitive, dal momento che l' azione si svolgeva solamente attraverso i corridoi e le stanze dell'**Armacham**, questo sequel presenta location più variegate e appaganti.

Il motore fisico **Havok** è stato migliorato e adattato a tutti gli oggetti di gioco: le porte, i computer, i mobili, e gli oggetti offriranno simulazioni fisiche decisamente realistiche. Questo ci permetterà du spostare oggetti per creare ripari improvvisati o per aprirci una strada. La forte presenza delle coperture ha fatto sì che anche l'intelligenza artificiale si rinnovasse: ora i nemici saranno capaci di utilizzare l'ambiente di gioco per ripararsi e contrattaccare da ambienti più sicuri. La vostra squadra sarà presente in alcune missioni ma la maggior parte del gioco è da affrontare in solitario. Nel primo **F.E.A.R.** gli avversari erano pochi (la maggior parte erano tutti replicanti); nel nuovo capitolo sono stati introdotti nuovi nemici tra cui i **Remnant**, persone che sono state uccise dall'esplosione e intrappolati in una realtà parallela che gli fa ripetere di continuo i loro ultimi gesti prima della morte.

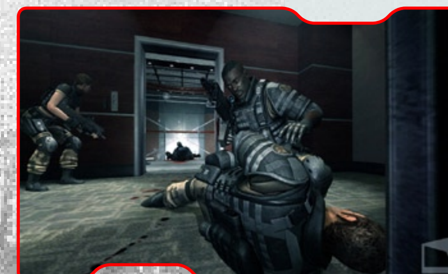














Naturalmente, come tutti gli **FPS** horror che si rispettino, anche **F.E.A.R. 2** trasmette sempre un senso di minaccia, accentuato dalle apparizioni della terribile **Alma**. Il motore grafico è stato ottimizzato e rende al meglio anche su configurazioni di fascia medio-bassa.



Il sonoro è ben caratterizzato ed aumenta ancora di più la sensazione di angoscia. Il Multiplayer comprende sei modalità, mentre le mappe si dividono in nove scenari diversi, progettati per ospitare battaglie frenetiche e sanguinose, ma quasi prive di ripari interattivi od oggetti danneggiabili. **F.E.A.R. 2: Project Origin** risulta un ottimo titolo e non potrà mancare nella collezione di tutti gli appassionati di **FPS** horror.











DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Motore grafico leggero! - A volte è il dettaglio è basso!
Giocabilità	80	+ Semplice da finire... - ... ma c'è qualche bug!
Sonoro	90	+ Colonna sonora da urlo... + Effetti terrorizzanti!
Longevità	83	- In singolo è un po' breve... + ... ma recupera punti in multi!

GLOBALE
85

SITO WEB



STREET FIGHTER IV

IL RE E' TORNATO: SIETE PRONTI PER L'HADOKEN?

RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**







Dopo che le più blasonate software house hanno rilasciato i capitoli next-gen delle loro saghe picchiaduro più celebri (**Dead or Alive 4**, **Soul Calibur 4** e **Virtua Fighters 5** tra tutti), era lecito aspettarsi da **Capcom** e dalla sua storica saga di **Ryu** e **Ken** un titolo che non sarebbe affatto passato inosservato... ed è stato proprio così!



Sono passati oltre 10 anni da quando nel 1997 **Capcom** rilasciò il terzo capitolo di **Street Fighter**. In questo lungo lasso temporale i gusti dei videogiocatori sono cambiati molto, tanto che nemmeno una saga così importante poteva rimanere indifferente a questo dato di fatto. Uno dei primi particolari che saltano subito all'occhio di chi si accinge a giocare all'ultima fatica **Capcom** è lo stile grafico del gioco. Il **Cel-Shading** dona alla grafica e ai personaggi un aspetto stile manga. **Street Fighter IV** mantiene le promesse che aveva lasciato, peccato però per gli sfondi delle battaglie non sempre all'altezza e un po' carenti di originalità. Ma è piacevole notare che, anche nelle fasi più concitate di gioco, il motore grafico non subisce nessun calo di frame, rimanendo fluido in ogni occasione.

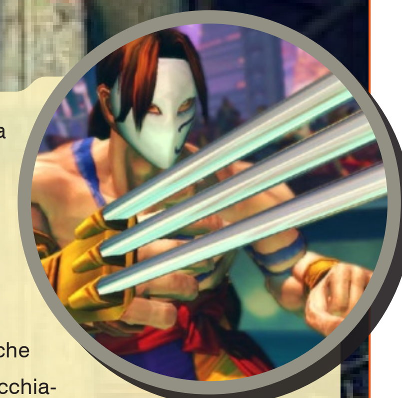














Il sonoro è forse l'unico aspetto del gioco che non eccelle. Alcuni brani sono piuttosto orecchiabili, mentre altri risultano e poco ispirati. Ma come si rivela l'esperienza di gioco? Anche in questo caso le aspettative sono mantenute, proponendo un gameplay ricco di mosse ma estremamente godibile anche per i meno accaniti. Da sottolineare soprattutto la facilità delle combo, che garantiscono un adeguato grado di spettacolarità a qualsiasi combattimento. Insomma, **SF4** è senza dubbio il miglior rappresentante del genere... Che dire, se non **Hadoken**?







DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	93	+ Originale e carismatica! + Sempre fluida!
Giocabilità	95	+ E' sempre Street Fighter! + Unica nel suo genere!
Sonoro	87	+ Valido in generale... - ... ma ogni tanto è sottotono!
Longevità	93	+ Tanti extra e online... + ... per combattimenti infiniti!

GLOBALE **92**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

In collaborazione con: EVERYEYE.IT

Publisher: Takara Tomy / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 4

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.5**

Un Rasegan per i controlli!

Naruto Clash Of Ninja Revolution 2 European Version è innegabilmente un buon gioco, con una buona grafica, un sonoro adeguato, una giocabilità spettacolare e una miriade di opzioni e personaggi. Quello che impedisce al gioco di esprimere il suo potenziale sono le scelte "discriminatorie" nei confronti dei controlli classici, una staticità evolutiva che rende difficile utilizzare la parola "seguito" e un comparto tecnico castrato senza motivazioni apparentemente valide. Piacerà comunque ai fan che hanno seguito solo la versione PAL della serie.





Publisher: Taito / **Genere:** Azione - Platform / **Giocatori:** 1

EXIT 2



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.0**

Uscita per il divertimento!



Exit 2 è un ottimo gioco, divertente, cervellotico, ricco di stile e personalità. Esattamente come il primo capitolo, dal quale questo secondo episodio si discosta per pochi dettagli, sembrando quasi più un addon che un prodotto completamente nuovo. Nel dettaglio, si tratta di una sorta di commistione tra un gioco di piattaforme ed un puzzle game. Un gioco consigliato a tutti, grazie al suo irresistibile mix di azione e puzzle.



Publisher: Nippon Ichi / **Genere:** Platform / **Giocatori:** 1

PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.0**

Un pinguino da ricordare!

Prinny: Can I really be the Hero è stata una gradita sorpresa, un titolo in grado di risollevare l'asfittica line up della **PSP**. Il prodotto di **Nippon Ichi** si eleva dalla massa grazie ad un comparto tecnico di prim'ordine, soprattutto per quel che concerne la componente grafica,. Un vero peccato che non riesca a confermarsi sopra le righe anche per quel riguarda l'aspetto ludico, risultando piuttosto gradevole da giocare, senza però toccare picchi di coinvolgimento propri di altre produzioni del settore. Ma è comunque consigliato!





GIOCHI FLASH





Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

BOX HEAD - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

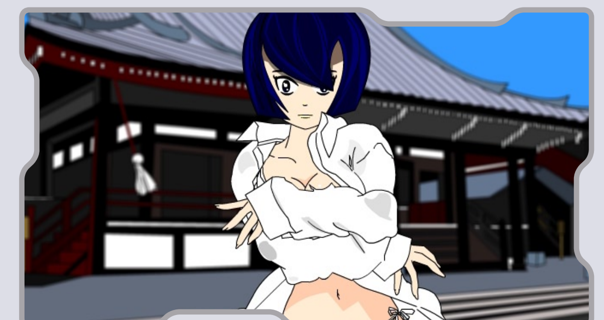
UN MINI-CORSO WORK IN PROGRESS CHE MOSTRERA' COME CREARE UN GIOCO PASSO PASSO...

CREARE FLASH GAMES? E' FACILE!

SITO UFFICIALE Clicca qui!

Avete mai pensato di sviluppare un gioco flash? Se la risposta è sì allora questa idea può fare al caso vostro! Questo mese parliamo, infatti, di un progetto tutto italiano, curato dall'intraprendente **Morticella** e pensato per tutti gli autori esordienti. Si tratta di un vero e proprio mini-corso online, basato su un progetto sviluppato work in progress: i lettori potranno quindi seguire l'evoluzione di un flash game dall'idea alla conclusione dei lavori, affrontando tutte le tematiche inerenti alla creazione di un gioco, dalla grafica alla programmazione, dalla realizzazione del comparto audio al beta testing... Il progetto è nato dopo i buoni riscontri ottenuti dal web comic **MDUP - Memorie di un pazzo**, che l'autore pubblica periodicamente. Complimenti!





i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

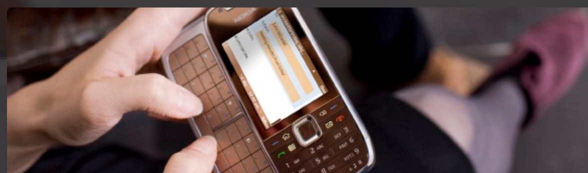


YOUR MOBILE



Nokia E75

Nokia lancia un nuovo smartphone, l'E75, che va ad ampliare la vasta gamma di prodotti del colosso finlandese. Tastiera QWERTY a scomparsa, fotocamera integrata da 3.2 Megapixel con sensore CMOS, Bluetooth, HSDPA, connettività Wi-Fi, GPS integrato e tante altre funzioni sono le carte in mano al nuovo Nokia E75, che non è solo sostanza, come da tradizione per il colosso finnico: è anche tanto stile e design. Ogni tanto la grande Nokia sforna qualche cellulare troppo originale nel design, ma in questo caso sembra proprio convincente, curato nei minimi dettagli e, soprattutto, si tratta di un cellulare solido ed assemblato con cura. Consigliato a chi cerca funzionalità ma non può rinunciare alla multimedialità!



MOBILE NEWS

EL VERGETARIO, IL CELLULARE "CHEAP"

Idea venezuelana, opera cinese

La battaglia tra i produttori di cellulari per realizzare il cellulare più economico del mondo potrebbe essere finita, grazie alla trovata del presidente venezuelano ***Chavez***, che ha "benedetto" un accordo commerciale tra l'***Azienda Venezuelana Telecomunicazioni*** e la cinese ***ZTE*** per la produzione di un cellulare, chiamato ***El Vergetario***, dall'esiguo costo di *10 dollari*, dotato di radio *FM*, lettore musicale e persino di una fotocamera (forse **VGA**). Un vero record, possibile più per i prezzi stracciati delle componenti ***ZTE*** che per una idea rivoluzionaria. Ma si sa, la qualità non la regala nessuno, neanche in Cina.

ZTE中兴

QUATTRO MILIARDI DI TELEFONINI

Incredibili risultati!

Che di cellulari in giro ce ne siano tanti è oramai risaputo, ma simili numeri sono a dir poco sconcertanti! L'International Telecommunications Union ha infatti diramato i dati circa le proprie analisi, rivelando che nel mondo circolano la bellezza di 4 milardi di cellulari, con paesi "emergenti" del settore che stanno avanzando rapidamente nell'uso e nel possesso dei telefonini. Numeri enormi, favoriti anche dalle recenti politiche commerciali di Nokia, Samsung ed altri produttori, che hanno spinto la fascia di cellulari a basso costo con convinzione. I numeri, evidentemente, gli danno ragione e presto forse persino i neonati ne avranno uno.



MOBILE GAMING

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

WATCHMEN

Se la pellicola cinematografica spiazza per la mancanza di un plot versato all'azione, la versione mobile di **Watchmen** ci restituisce una componente giocabile non indifferente! Nei panni dei **Minutemen** dovremo difendere la Terra da forze militari e banditi di ogni risma. Un porting convenzionale per una serie... non convenzionale!

VOTO 88



METAL SLUG 4

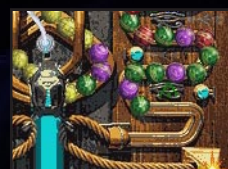


I fan di vecchia data saranno felici di ritrovare anche per cellulare una delle serie action - sparatutto più apprezzate del mondo arcade: parliamo di **Metal Slug 4**, che ci lancia nel bel mezzo di un'operazione di salvataggio, circondati in ogni dove da nemici, pallottole ed esplosioni devastanti. Immediato e semplice, in una parola: **Metal Slug**!

VOTO 90

LUXOR QUEST





I fan dei puzzle game sono sempre alla ricerca di giochi immediati e dal concept essenziale. Non fà eccezione questo **Luxor Quest**, titolo che i fan del **PC** e della console ammiraglia di casa **Microsoft** ben conoscono. Adesso potremo ritrovare tutto il feeling delle simpatiche sfere colorate anche sullo schermo dei cellulari, per sfide pensate per gli appassionati del genere.

VOTO 79

PAC-MAN PINBALL 2





E' uno dei personaggi più famosi della storia dei videogiochi e, soprattutto, è uno dei più longevi! Parliamo di **Pac-Man**, mitico eroe giallo che torna a distanza di anni... in un flipper! Proprio così, il mondo dei fantasmi è pronto ad accogliere nuove sfide, attraverso intricati percorsi all'ultimo bonus. Divertente fin dal primo lancio, **Pac-Man Pinball 2** è da provare!

VOTO 81

SUPER PUZZLE BOBBLE

Ecco un puzzle game che ha fatto storia! Super Puzzle Bubble non è altro se non il porting di uno dei più famosi giochi targati **Taito**! Nei panni draghettosi di **Bub** e **Bob**, dovremo riuscire ad avvicinare almeno tre bolle dello stesso colore per dare origine a devastanti esplosioni a catena. Facile iniziare... impossibile smettere!

VOTO 89



BMW RACING



Se il vostro sogno è pilotare i potenti bolidi della popolare casa tedesca, allora preparatevi a correre senza sosta in questo **BMW Racing**, titolo di corse che ci mette alla guida dei più potenti veicoli *Made in Germany*. Uno stile realistico per un titolo che si rivolge agli amatori e agli appassionati del genere. E vai di contro-sterzo!

VOTO 84

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1986 — SVILUPPO: KONAMI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

CASTLEVANIA

QUANDO I VAMPIRI INFESTAVANO I COMPUTER...



A cura di: **Riccardo 'Zeromus' Bertolini**

Una lunghissima serie di titoli usciti per quasi ogni console esistente, diversi protagonisti, musiche coinvolgenti e un film attualmente in lavorazione... Sono queste le premesse che ci spingono a rigiocare a uno dei più grandi classici del divertimento, uscito originalmente per **MSX** e **NES**: stiamo parlando ovviamente di **Castlevania**. Il primo episodio della serie ci offriva la possibilità di controllare **Simon**, un forzuto ragazzone che decide di entrare in un luogo maledetto, dove incontrerà fantasmi e qualsiasi altro genere di mostri, come pipistrelli, teste volanti, scheletri, creature marine, serpenti e moltissimi altri orrori che affollano i corridori della residenza di **Dracula**. L'Oscuro Signore delle tenebre ci aspetterà, pazientemente, all'ultimo livello, in cui si svolgerà l'immancabile scontro tra il Bene e il Male. La struttura del gioco è squisitamente platform: usa l'arma, raccogli gli oggetti, salta gli ostacoli, prosegui nel livello... La grafica presenta le limitazioni della console a 8-bit ma risulta incredibilmente colorata e perfettamente in tema con l' orrore che il gioco vuole proporre. Le melodie sono semplicemente splendide (in particolare la famosa e bellissima **Vampire Killer**). Dopo ben più di vent'anni è ancora oggi un titolo giocabilissimo, immediato e coinvolgente... un must vero del divertimento!







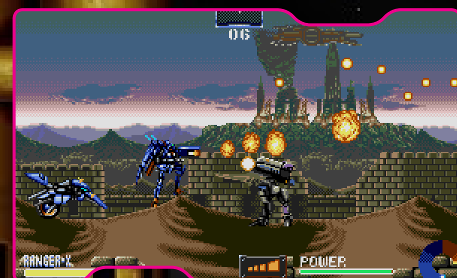






SPECIALE OLD COMPUTER # 2 — LA STORIA COMPLETA DELLE PIATTAFORME DA GIOCO!





MEGADRIVE

16-BIT E NON SENTIRLI: LA NUOVA ERA DI SEGA!

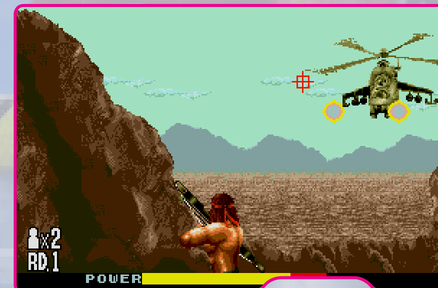


A cura di: **Claudio 'Tor Landeel' Fortuna**



Immaginatevi il periodo: fine anni '80. Immaginatevi il monopolio Nintendo che, con il proprio gioiello a 8-Bit umiliava il **Master System** di casa **SEGA** che, nonostante le caratteristiche audiovisive migliori, non riusciva proprio a decollare. **SEGA** capì che per conquistare il pubblico c'era bisogno di sfruttare il successo ottenuto nelle sale giochi con un sistema nuovo, potente ma soprattutto supportato dalle terze parti. Dopo due difficili anni in Giappone ed in America, supportato da una massiccia campagna pubblicitaria, nel 1990 arriva in Italia il **Mega Drive** assieme al best seller **Altered Beast**: con una grafica mai vista prima in una console casalinga, conquista da subito il cuore degli appassionati e non solo. Il **Mega Drive** rispetto ai concorrenti aveva fascino da vendere: le forme squadrate del **NES** apparivano obsolete rispetto alla tondeggiante e futuristica forma



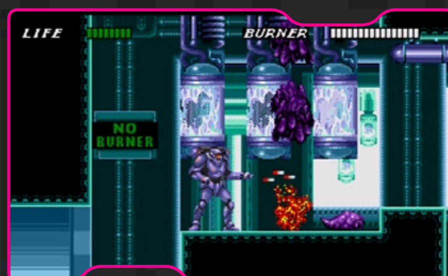




RETRO







della console **SEGA**. Via anche i colori smorti come il grigio: la scocca nera scintillante mostrava stile ed aggressività, con tanto di scritta dorata che gridava al mondo la propria capacità, **16-BIT**, tanto per evidenziare la differenza di potenza rispetto al principale concorrente.

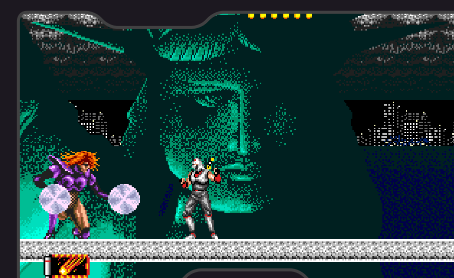


Il punto forte al lancio fu proprio la line-up: prima di tutto **Altered Beast** era un titolo conosciuto ed apprezzato in sala giochi, ed il fatto di averlo incluso fu primo motivo di successo; anche gran parte degli altri titoli disponibili costituivano conversioni di titoli famosi, come **Ghouls'n Ghosts**, **Wonderboy III**, **Golden Axe**, **Super Thunderblade**, **Alien Storm** e **Space Harrier II**, ma al contempo uscirono titoli esclusivi come l'atteso **Phantasy Star 2**, **Alex Kidd in the Enchanted Castle**, il controverso **Moonwalker** e **Last Battle**, il gioco di **Ken il Guerriero** che nei territori al di fuori del Giappone uscì censurato e con tutti i nomi modificati per ragioni di copyright. Questi fattori, uniti al prezzo concorrenziale ed alla possibilità di utilizzare un converter per giocare ai titoli del **Master System**, decretarono un successo istantaneo per la console: a breve sarebbero usciti numerosi altri classici **SEGA** come **Out Run**, **Revenge of Shinobi** e **Shadow Dancer** che non fecero che rafforzare la già robusta line-up. Minacciata







dall'uscita del **Super Nintendo**, nel 1991 **SEGA** si impegnò per sfruttare appieno la velocità del processore Motorola 68000 e creò un titolo che in futuro sarebbe stato il simbolo di **SErvice GAmes**: **Sonic the Hedgehog**. L'alchimia del titolo spedirono subito **Sonic** sulla cresta dell'onda, tanto che fu deciso come strategia anti **Super-Nintendo** l'inclusione del titolo assieme alla console in bundle, scelta azzeccata che ammortizzò efficacemente l'uscita della concorrente. Dal 1993, però, iniziarono i guai **SEGA**. Adagiatasi sugli allori in virtù del successo planetario (con una percentuale di diffusione del 55%), la compagnia cominciò ad agire con presunzione. Le prime avvisaglie si scorsero col freddo lancio del **Mega CD**, a causa dei pochi titoli a disposizione, proseguendo con l'add on **Mega 32x**, decisamente osteggiato e criticato da pubblico ed esperti del settore. Nonostante la triste fine della grande console **SEGA**, questa è senza dubbio rimasta nel cuore di milioni di videogiocatori!

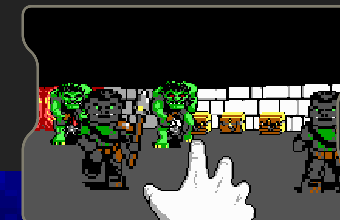








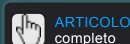




FPS: LA STORIA!

TRASCORRERE VENTI LUNGHI ANNI... NEL MIRINO!



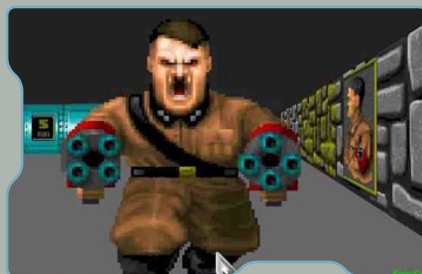
A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**



Quanti litri di fluido vitale nemico è stato versato? Quante tonnellate di piombo o flussi di energia sono stati sparati? Sono anni che combattiamo per svariati motivi: per salvare il mondo dagli alieni, per rivangare la nostra storia, per sconfiggere le più svariate associazioni criminali oppure per semplice e brutale vendetta. Ma in tutto questo tempo il buon vecchio mirino era sempre lì pronto a farci vedere dove il nostro colpo sarebbe andato; ormai anche questo elemento caratteristico degli **FPS** è stato sacrificato sull'altare del realismo, persino la nostra tanto amata soggettiva è stata acquisita da altri generi dimostrando l'importanza dell'ibridazione nella nostra piccola era videoludica.

Ma entrate con me in questo fantastico mondo di sangue e violenza, dove vale la regola: "*Se vedi un puntino nero all'orizzonte…spara*". La storia si origina con una telefonata tra **John Romero**, co-fondatore della **id Software**, e **Paul Neurath**, *lead designer* di **Ultima Underworld** della **Origin**. La natura di tale telefonata riguardava la tecnologia del **texture mapping** che la **Origin** aveva sviluppato per **Ultima**. **Romero**, dopo essere rimasto sbalordito da tale tecnica, ne parlò con il suo collega **John Carmack**, il quale proferì "*Posso farlo*"… ed il mondo dei giochi non fu più lo stesso. Da questo aneddoto nacque **Catacomb 3-D** (1991), il primo gioco in **texture mapping** della **id Software**, ovvero quello che viene considerato la base dei futuri FPS.







Nel gioco impersonavamo un mago che usava i suoi poteri per sconfiggere i nemici, "sparando" con la sua mano palle di fuoco. Non del tutto convinti, **Carmack** e **Romero** decisero di evolvere il concetto sostituendo alla mano una pistola e creando il punto di origine degli sparatutto, ovvero **Wolfenstein 3-D** (1992), un titolo che ci vedeva combattere contro i nazisti dopo essere fuggiti di prigione. Fu un successo strepitoso e proiettò **id** nell'Olimpo delle software house…ma **Carmack** non si crogiolò nel successo e si rimise a lavoro su un nuovo engine grafico capace di generare mappe 3D realistiche e sistemi di illuminazione naturali. "*Vi trovate nello spazio ed incontrate degli alieni*" disse **Romero**. Probabilmente avete già capito a cosa si stavano riferendo, a quel terremoto che fu l'uscita di **Doom** nel 1993, che in breve tempo divenne un'icona della game generation. Dopo il sequel (**Doom II**, 1994), **Carmack** realizzò un nuovo engine grafico, entrando però in conflitto con **Romero**, il quale venne licenziato appena questo titolo giunse sugli scaffali: era il 22 Giugno 1996 ed il gioco in questione era **Quake**, considerato l'inizio dei LAN Party e di tutta quella terminologia che ben conosciamo, come frag, racket jump, gibs, e tutto il resto... (**continua nel prossimo numero**).







I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!



WWW.DEVSPY.COM

DevSpy.com è un **portale** di **Information Technology** dedicato a programmatori e architetti che progettano e realizzano applicativi, componenti e servizi per **Windows**. L'idea è quella di condividere esperienza e professionalità.

WWW.PC-ITA.IT

Se cercate un sito dedicato al mondo dei PC, con informazioni aggiornate, patch e software da scaricare... allora provate PC-Ita: The Italian PC Community. Un punto di riferimento utile in qualsiasi situazione, dove trovare anche informazioni su trucchi e programmazione.



BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT



FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.mixmastertube.com

Si tratta di un servizio online che oltre alla possibilità di creare playlist utilizzando i video messi a disposizione da **Youtub**e, permette di mixare i filmati tra loro. Per utilizzare **MixMasterTube** è necessario registrare un account gratuito. Sulla homepage del sito una troverete una demo video dedicata a mostrare il servizio.



http://rifasproject.org

"Rifas" significa Rapid Internet File Allocation Service. Si tratta di un motore specializzato nella ricerca di files. La caratteristica principale è la scansione per tipologia (audio, video, giochi, e tutte le categorie più utilizzate) sia sul web che specificatamente sul servizio di storage **Rapidshare.com**. Semplice e funzionale.



www.guitarcardio.com

Se siete musicisti alle prime armi e volete provare a strimpellare qualche melodia accattivante, allora questo è il sito che fà per voi. **GuitarCardio.com** si propone infatti come una guida per allenarsi a suonare la chitarra. Il sito offre una raccolta di esercizi di varia difficoltà liberamente consultabili. Le pagine sono in inglese.



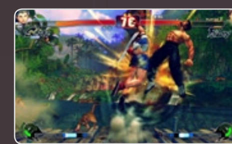


ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

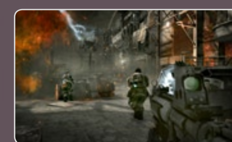
CLASSIFICA



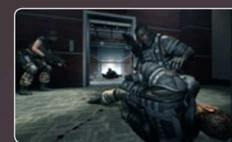
I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!



1 STREET FIGHTER IV — CAPCOM



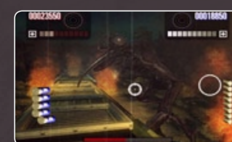
2 KILLZONE 2 — GUERRILLA GAMES



3 F.E.A.R. 2 — MONOLITH



4 HALO WARS — ENSEMBLE STUDIOS

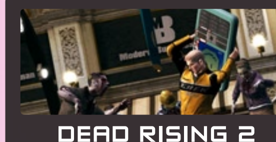


5 THOTD: OVERKILL — SEGA

I 5 più attesi...



HALO 3 ODST



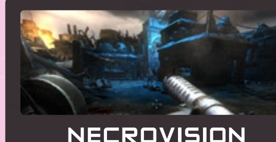
DEAD RISING 2



RAGE



DEMIGOD



NECROVISION

IL CLAN DEL MESE



NIGHTFORCE

NOME CLAN: NIGHTFORCE ESPORTS / FONDAZIONE: 2004 / GIOCHI: CSS, COD4, WC3

I nightForce nascono come multigaming clan nell'ormai lontano novembre 2004. All'inizio i nightForce erano diversi gruppi di amici che si riunivano in uno stesso clan per giocare a **Counter Strike Source**. Dopo tre anni, il clan ha deciso di spingersi in avanti, oltre il semplice gioco, per diventare un vero e proprio progaming tutto italiano. Da due anni infatti partecipa alla massima competizione italiana, la **ESL Pro Series**. Ma non solo: i **nightForce** hanno preso parte alle più famose competizioni italiane, dalla **CPL** ai **WCG**. I giochi preferiti? **Counter Striker: Source e COD 4**, ma anche **WarCraft III**, **Pro Evolution Soccer 08**, **Defense of the Ancients**. In bocca al lupo, dunque... e che vinca il migliore!



HAI UN CLAN? CLICCA QUI



ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

anime

di Andrea “Xravy” Garroni

PSALMS OF PLANETS EUREKA SEVEN

Studio Bones, uno dei migliori nel campo dell'animazione giapponese, è ben conosciuto anche qui da noi in Italia, grazie ad opere famose come ***Wolf's Rain***, ***Full Metal Alchemist*** o il film di ***Cowboy Bebop***. Eppure c'è ancora un anime di questo famoso studio che ancora non è arrivato qui da noi in Italia: ***Psalms of Planets Eureka seveN***. Si tratta forse dell'opera di migliore qualità che ***Bones*** abbia sfornato, con animazioni superlative, una ambientazione molto originale e una storia veramente toccante e ben congegnata. Il protagonista di questa serie è un ragazzino di 14 anni di nome ***Renton Thurston***, annoiato dalla vita di tutti i giorni, che sogna avventure e più di ogni altra cosa desidera solcare i cieli facendo *Ref* (in pratica fare surf con un tavola speciale che sfrutta le correnti di *Trapar*, misteriose emissioni energetiche che si disperdono nel cielo). Ben presto incontrerà ***Eureka***, giovane e misteriosa ragazza alla guida del ***Nirvash***, *LFO* (un mecha, in pratica) del gruppo ***Gekko State***, il cui comandante, ***Holland*** è una vera e propria leggenda tra gli appassionati di ref-boarding ed è l'idolo del giovane protagonista. Da qui inizierà il viaggio di ***Renton***, in un susseguirsi di colpi di scena ed intecci narrativi d'altri tempi, in una storia veramente emozionante che ha segnato la storia dell'animazione moderna. Si è sentita spesso la mancanza di un anime fantascientifico di alto livello, con i mecha al centro della scena, genere orfano in questi anni di un degno erede di quel ***Neon Genesis Evangelion*** che tanto ha emozionato in passato (e la cui “onda” non accenna a diminuire, grazie anche ai nuovi film). L'arrivo in Italia di questa serie non è ancora stato annunciato, ma l'arrivo del manga, edito da Panini Comics, lascia ben sperare!







AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!



INARTEMARCO



NICCOLZ



MORGANA2005



HAWK



SARA



DISEGNO DEL MESE
Inviato da: XAVOR85



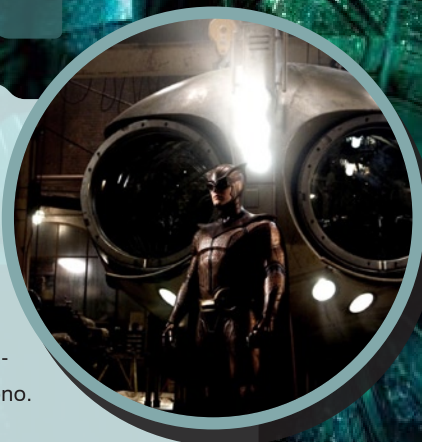
TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

WATCHMEN

IL CAPOLAVORO DI ALAN MOORE DIVENTA UN FILM!


RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



Provate a definire controcultura. Quella matassa di informazioni che si accresce ai margini della cultura tradizionale, istituzionalizzata. Ed ora pensate al concetto di cultura pop. Quel mondo variopinto, patinato, per sua stessa definizione popolare. Basta soffermarsi a guardare i cinque minuti scarsi dei titoli di testa di **Watchmen** cercando di distillarne le centinaia di riferimenti all'ultima metà del secolo scorso per capire che la creatura di **Alan Moore**, **Dave Gibbons** ed ora anche di **Zack Snyder** vive in quel nesso di terra dove le due realtà collidono.

Alan Moore col senno di poi definì la serie, figlia di un periodo di pessimo umore. Se pensiamo a quegli anni, il 1986 circa, al Tatcherismo, a Reagan, alla Guerra Fredda poi non è così difficile capirne il perché. Eppure c'è qualcosa in quegli albi che ha saputo affascinare generazioni di fan accaniti. Il pensiero che un giorno i **Minutemen** potessero finalmente prendere vita era una specie di Santo Graal. Una leggenda metropolitana. Fino a **Mr Snyder.** Fresco dell'avventura di **300**, altra trasposizione dal mondo a quattro colori, **Snyder** si è buttato a capofitto in un'avventura che potenzialmente poteva trasformarsi in un disastro totale per la sua carriera. Il messaggio dell'opera originale (se indossi una maschera, per quanto bene tu sia portato a fare, di certo non hai tutte le rotelle a posto), è freschissimo, ma altri contenuti sono più datati, alcune digressioni avrebbero potenzialmente appesantito il soggetto rendendolo difficilmente traducibile per lo schermo d'argento. E del resto tagliare troppo avrebbe portato a svilire, tradendo il concept originale. Ma **Snyder** ha lavorato intelligentemente e con grande rispetto del modello originale.





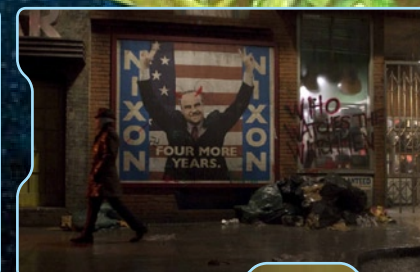






Siamo in un presente distopico, un 1986 in perenne bilico sul conflitto nucleare. Un mondo dove a fare la differenza è la presenza di vigilanti mascherati, superesseri che controllano la vita dell'uomo comune. Il punto è: chi controlla i controllori? L'epopea che fu di **Moore** (che tristemente ha deciso di non voler far parte del carrozzone cinematografico al punto di chiedere che il suo nome fosse cancellato dai credits) è un crepuscolo degli dei. I suoi personaggi, **Rorshach**, il **Gufo Notturno**, il **Comico**, sono invecchiati, ritirati, obsoleti. Il mondo ha imparato a fare a meno di loro, eppure sono i loro poteri a tirarne le sorti.Costruita sul ritmo di un noir, con un personaggio che fà da voce narrante ad una storia corale, **Watchemen** è un'acuta analisi sulla gestione del potere. La scelta finale dei **Guardiani** è più vicina ai temi di **Philip Dick** che all'**Uomo Ragno**. **Moore** parlava di superesseri, ma quelli che aveva in mente erano gli allora leader del mondo libero. Punto.







Disegni e Testi:
EVIL ATARU



WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com

